

COMPUTER

MAGAZINE

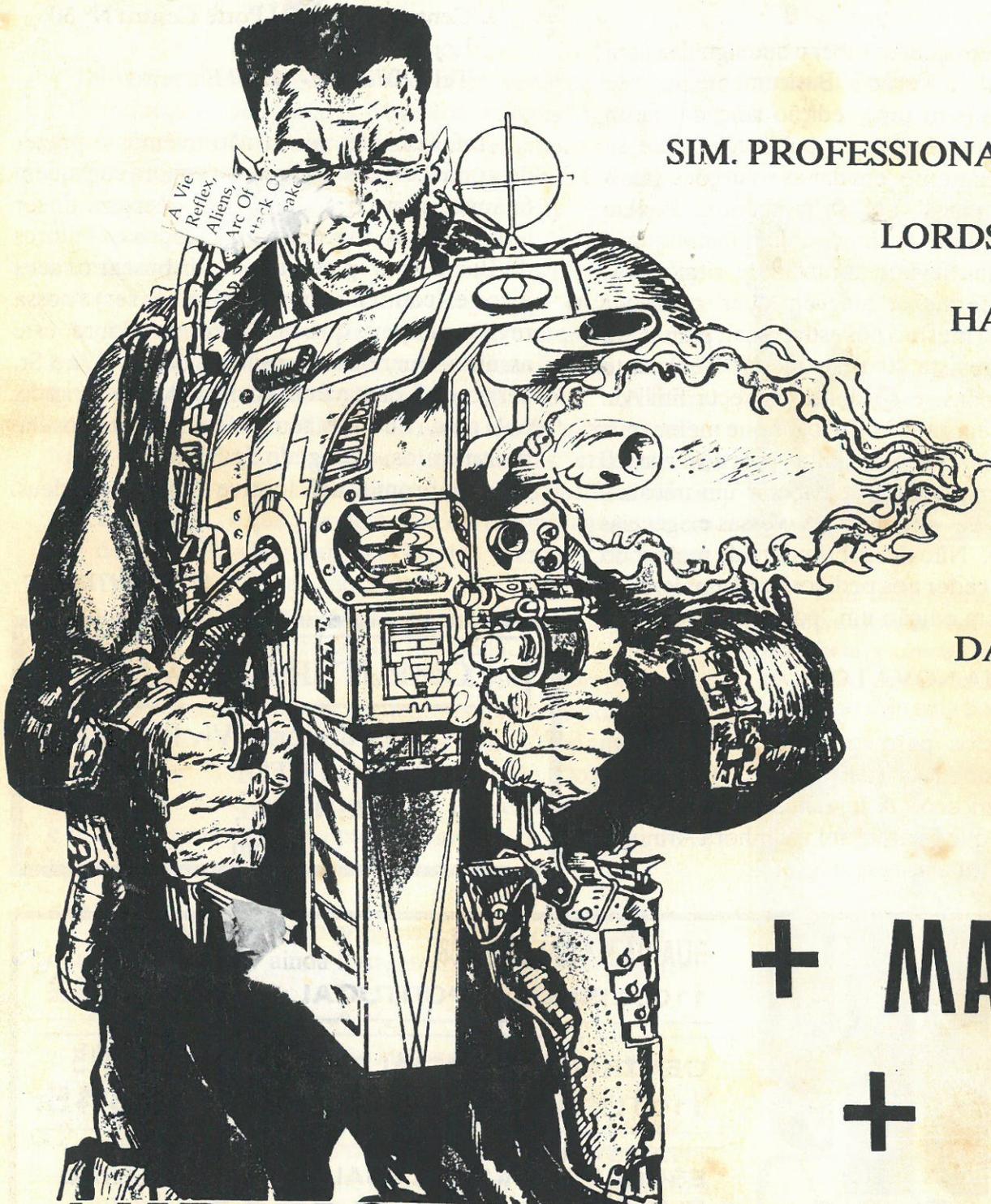
REVISTA MENSAL Nº 10

SETEMB

1990

175\$

10



SIM. PROFESSIONAL DE TÊNIS

LORDS OF CHAOS

HAMMERFIST

X - OUT

MYTH

COZUMEL

DAN DARE III

MAD MIX 2

TALISMÃ

+ MAPAS

+ DICAS

MIDNIGHT RESISTANCE
MIDNIGHT RESISTANCE

EDITORIAL

EDIÇÃO ESPECIAL DE VERÃO

Muitos devem querer saber o que significa uma "edição especial de verão". Basicamente, tudo se resume a que é (sim uma edição lançada nesta estação, mas também) uma publicação, que se preocupa basicamente em dar as soluções finais dos melhores jogos até ao momento. Podem perguntar o porquê. É simples, já tínhamos dito que os programas deviam abrandar de ritmo, pois chegavam as férias, e ninguém quer trabalhar enquanto nelas (mesmo nós estivemos a pensar em não publicar a revista 10 neste mês!). Realmente não houve dúvidas, e só quase na recta final de agosto é que chegaram 3 ou 4 jogos que merecem a nossa (e vossa) atenção. Para preencher as 20 páginas da revista tivemos de elaborar um trabalho, de modo a ir de encontro às vossas exigências (como leitores). Não descobrimos nada melhor do que realmente ceder aos pedidos de alguns leitores e fazermos desta edição um "poço" de dicas.

UMA NOVA LOJA

Aproveitamos para vos apresentar uma nova loja que a partir daqui (deste número) vai passar a colaborar connosco. A loja situa-se no Barreiro, e a pessoa com que falámos foi a senhora Arminda Freitas. Aqui fica a apresentação:

TRIFEL

Centro Comercial Porte Centro N° 30
Loja 30
Tel : 2072818 - 2830 Barreiro

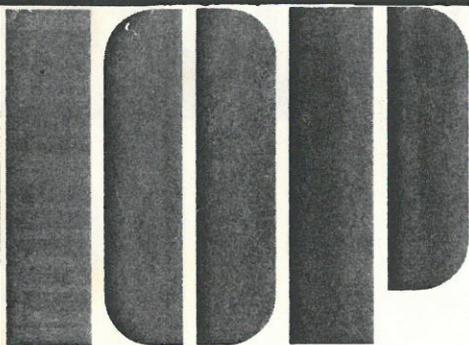
Infelizmente, ainda não tivémos o prazer de conhecer pessoalmente a senhora com quem falámos, nem a loja, mas temos a certeza de ser uma boa loja. Aconselhamos todos os leitores do Barreiro a passarem a lá ir buscar os seus jogos e (como não podia deixar de ser) a nossa revista. Espero que a apreciem. Sobre este assunto, queremos agradecer desde já, ao Sr. Sérgio, da Combavil em Almada. Muito obrigado, pela ajuda que nos tem prestado. Estamos-lhe muito gratos. Obrigado Sr. Sérgio.

E pronto, até logo, e um breve adeus.

■ OS EDITORES

COMPUTER MAGAZINE

Alto do forte, Viv Picola
frente CETOP
Rio de Mouro,
2735 Cacém



Música

LISBOA
PORTUGAL

RUA DA MADALENA, 168

1100 LISBOA — PORTUGAL



86 60 62

CENTRO COMERCIAL TERMINAL LOJA 415

1100 LISBOA — PORTUGAL



37 18 45

ESCOLA DE MÚSICA • SALÃO DE EXPOSIÇÃO

RUA DO TELHAL, 61, 1.º

1100 LISBOA — PORTUGAL



37 23 78

TINOCO, LDA.

RUA DO TELHAL, 61, 1.º

1100 LISBOA — PORTUGAL



37 23 78

MAD 2 MIX II

Tal como as produções cinematográficas estão empenhadas na produção de grandes sucessos antigos, também as grandes companhias de programação acompanham a moda e lançam as segundas partes dos seus maiores êxitos. Desta vez a companhia é a Topo Soft, com Mad Mix II. Quem se lembra da primeira parte da aventura, nós tínhamos expulso os nossos grandes inimigos fantasmas, de volta para a sua terra. No entanto houve cinco deles que escaparam, e refugiaram-se no Cococastle, um antigo castelo em ruínas que lhes servia de esconderijo, para além de que em ele existiam outras criaturas (vampiros, o Frank - N'Stein, múmias, etc.) Cococastle fica longe de onde mora o nosso herói - Mad. Daí que só quando todas estas criaturas se "expandiram" para o mundo exterior, para a pacífica cidade de Cocovillage, é que a notícia da volta dos inimigos número um de Mad lhe chegaram aos ouvidos. Tendo Cocovillage como cidade Natal, Mad não pode hesitar em ver-se novamente envolvido numa luta entre as forças do mal, só ele pode salvar Cocovillage, mas ele precisa da tua ajuda...

E é o que reza a história de Mad Mix II, um programa que não adianta nada de novo ao seu predecessor, ou que muito pouco adianta, resta saber se a mundo ainda está na onda de "Pac Man", e se vai aceitar este título. Do nosso lado, o conselho é o de comprarem, por apreciadores do género e o de dar uma olhadela para quem já se desmotivou deste tipo. Nós até gostámos.

Algumas dicas para o programa, pouco se pode dizer. Só que os inimigos são ainda bastantes, e que têm as seguintes características:

MÚMIAS - As múmias são inofensivas, a única maneira de perderem uma vida com elas é ficarem presos entre duas ou entre uma e a parede. Não podem saltar por cima delas.

LUVAS DE BOXE - É o que estes adversários parecem, podes saltar por cima delas, mas não sem que te arrisques a levar um "soco" que te deixará nas nuvens e com menos uma vida, tens de te esquivares delas.

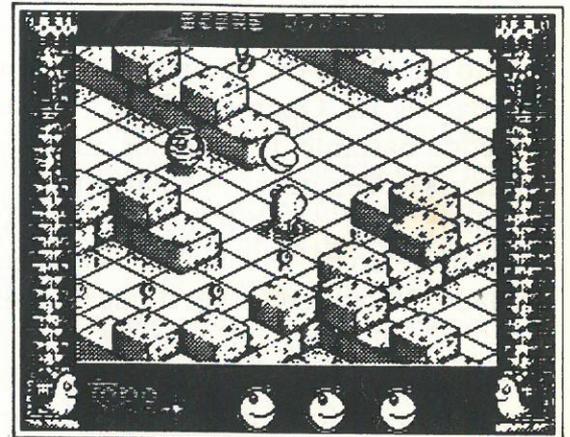
CAVEIRAS - Tal como as múmias, elas só nos empurram, mas com muito mais força, podemos saltá-las.

VAMPIRO - Um toque é o que basta para morreres. Não comas as bolas que ele deixa pelo caminho.

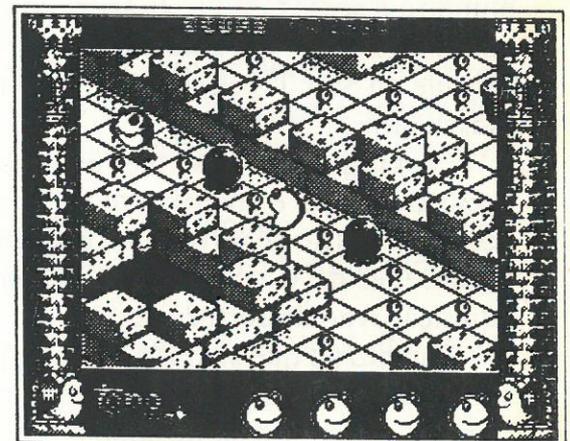
FRANKENSTEIN - O inimigo mais perigoso, anda mais rápido que tu, não o podes saltar, e um toque dele é a morte certa. além disso, se ele passa por cima das bolas que temos de comer para passar de nível, elas enterram-se no solo, o que significa que para as apanharmos temos de as desenterrar com um salto.

E pronto é tudo o pouco que podemos dizer, por agora deste bom jogo. Boa sorte na vossa missão.

•RT



Aqui estão dois dos nossos inimigos, a múmia e a luva de boxe. Se virem bem ainda percebem a caveira no canto superior esquerdo. Em baixo o conde apronta-se para levar com uma bola em cima



Tipo: Acção
Originalidade: 79%
Gráficos : 85%
Dificuldade : 83%
Pontuação : 85%
Conselho : A comprar

MIDNIGHT MIDNIGHT MIDNIGHT

RESISTANCE RESISTANCE RESISTANCE

Bem mais um excelente programa deste mês, que a nossa revista conseguiu antecipadamente e que sem dúvida vai fazer muito furor pelas casas de jogos. Midnight Resistance é mais um grande êxito da OCEAN, que ainda não acabou de fazer variações de Operation Wolf. Desta vez a acção mudou bastante, porque nós mexemos o boneco através de cenários (no entanto nada parecido com Cabal), mas a acção mantém-se inalterável, com um universo de "mauzinhos" a vaguearem por todo o lado. Vamos então ver o que há a fazer por MR...

Acontece que um grupo de... de... desconhecidos (safei-me bem desta !) raptou o nosso pai, a nossa mãe, a nossa irmã e mais ninguém, que a família é pequena. O seu objectivo é exigir que o nosso pai construa uma Bomba Atómica, para a usar em actividades terroristas. Não há tempo a perder, como filho dedicado que somos, pegamos na nossa "metra" (o modelo mais avançado de metralhadora) e na nossa Magnum 220 e corremos a salvar o mundo e a nossa família. Já agora convém dizer que nós encarnamos um soldado do planeta do Spock (aquele do Star Treck), só que tem mais potência muscular.

O programa está realmente bastante bom, cheio de acção e divertimento, e é de certeza um dos melhores do género saídos este ano. Nós damos o conselho de o comprarem, é uma excelente aquisição, vão de certeza gostar.

Quanto ao que se pode fazer, as possibilidades são tantas, que nós gastávamos uma página a dizer, por isso, resumidamente podemos apanhar chaves, que servem para trocar por armas, apanhar e comprar material bélico, do mais variado possível, isto para além da acção propriamente dita, que praticamente não nos deixa tempo para respirar. Os controlos ainda exigem um pouco de treino, mas a OCEAN soube escolher bem o método, pois eu não estou a ver outro modo de funcionar melhor. Tudo isto se passa em 9 níveis, dos quais descrevemos os primeiros 4 :

Nível 1 - Este primeiro, parece passar-se algures em Nova York, num tempo futuro. Para o começo não ser difícil, a companhia Inglesa facilitou a tarefa e deixou-nos a abater alguns homens, que só possuem uma metralhadora, e no fim um "tanquinho" a destruir. Mesmo simples este nível.

Nível 2 - no princípio, este nível parece igual ao primeiro, só que chegamos a uma rede de túneis lá para o meio. Os inimigos são em maior número e mais poderosos, por isso temos o tanque do primeiro, mais um outro que parece uma barra de chocolate de mousse. O que interessa é que ele dispara mísseis contra ti.

Nível 3 - Agora estamos numa floresta. Onde logo de início temos de acabar com um inimigo montado num ninho com um arma "tipo Laser". Isto feito devemos ir subindo as árvores, de elevador (?!). O pior que aparece são umas rodas dentadas (mais interrogações - !?), que vêm em grupos de 4 e depois de dois. Cuidado com elas, são difíceis de destruir.

Nível 4 - Este começa numas cavernas, depois passa a céu aberto, onde aparecem uns aviões (tipo Cabal), que disparam rajadas contra ti. Talvez uma "Bomba Inteligente" resolva a situação...

■RT

Tipo : Acção
Gráficos : 84%
Originalidade : 78%
Dificuldade : 89%
Pontuação : 92%
Conselho : Obrigatório

HAMMERFIST

Mais um mapa para um grande programa. Desta vez é Hammerfist, um jogo que surpreendeu tudo e todos, pelo seu género original, e pelo desafio que constituía acabá-lo. Mas, como foi prometido na Nota da Redacção, nada de conversa fiada, passemos directos para as dicas de cada quadro.

1º NÍVEL

Quadro 1 - A maneira de quebrar o código de segurança é destruindo o computador (e monitor), da esquerda com uma boa cabeçada. A porta está do lado direito e abre-se sózinha.

Quadro 2 - Destrói à cabeçada os terminais de computador dos dois andares. Aproveita para apanhar munições do simpático senhor do segundo andar. Uma cabeçada na porta das barras de ferro (seguida da tua entrada na porta) conduz-te ao...

Quadro 3 - Com o laser de Hammerfist destrói todas as plantas (embora não se deva destruir a natureza) no ecrã e depois usa Metalisis para subir de plataforma em plataforma até à porta no canto superior direito.

Quadro 4 - Mais uma "Marrada" no computador, para quebrar o código de segurança. Depois pela porta 2 se quiserem ganhar armamento para o "Hammer", ou no canto inferior direito, para irem para a recta final do nível.

Quadro 5 - A porta só se abre depois de destruires umas quantas esferas. Aproveita o conteúdo. Logo a seguir uma cabeçada no botão ao lado da porta lateral, permite-te a passagem para...

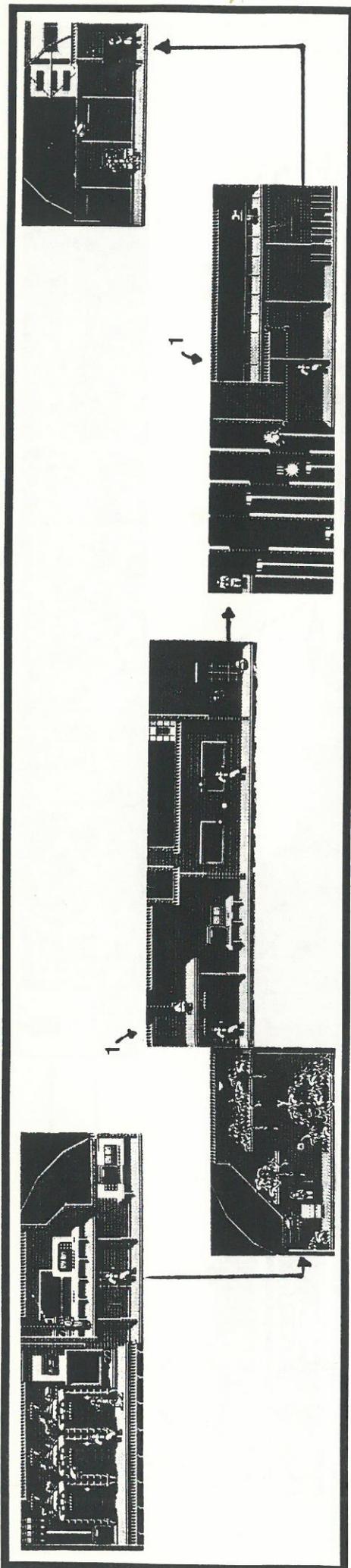
Quadro 6 - Para baixar usa o "Hammer" e para subir a Metalisis. Uma descarga de energia nas portas ajuda a ultrapassá-las.

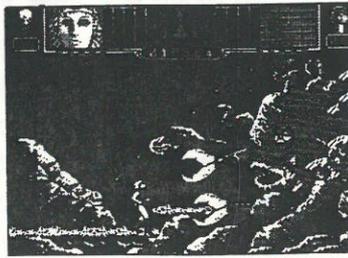
Quadro 7 - Alguns disparos laser nas caixas à tua frente revelam a porta escondida que te coloca no último ecrã deste nível.

Quadro 8 - Destrói alguns inimigos, o computador, e logo podes chegar ao

2º NÍVEL

Quadro 1 - O teu objectivo é chegar ao lado esquerdo do mapa. Por isso Escolhe entre destruir as caixas e acabar com o camião, ou simplesmente saltar por cima dele com a "Lisis". Para chegar ao segundo piso, usa os caixotes escondidos por detrás da máquina. Lá, destrói os computadores e os





monitores. Abre finalmente a porta 5 com a cabeça, veste o teu fato de mergulhador e...

Quadro 2 - Nas profundezas marinhas, saindo da sala de descompressão, a vossa tarefa não vai ser simples. A missão é avançar sempre para a esquerda. Destruir os obstáculos que aparecem é tudo uma questão de acertar por ordem e em cheio. Dispara primeiro para cima, fazendo o tiro ricochetear, pode ser uma boa técnica. O peixinho que brilha, é perigoso, mas se lhe derem uma cabeçada, ele começa a repôr os vossos cansaços e, feridas. Mas cuidado, se estão lá demasiado tempo, a energia volta a zero.

Quadro 3 - Passado o barco continuam para a esquerda destruindo os obstáculos (barris e pedras), até chegarem ao peixão, que guarda a passagem para o terceiro nível. Esse será o....

Quadro 4 - Destruir o peixão é apenas uma questão de paciência e habilidade. Devem destruí-lo por ordem (esta fica para quem pense que a destruição é algo de desorganizado...). Primeiro as pinças, depois os tentáculos, finalmente a boca e o olho. Tudo feito, ele explode. Se fôr preciso, recuperem energia e armamento junto ao barco, onde caiem os bidões.

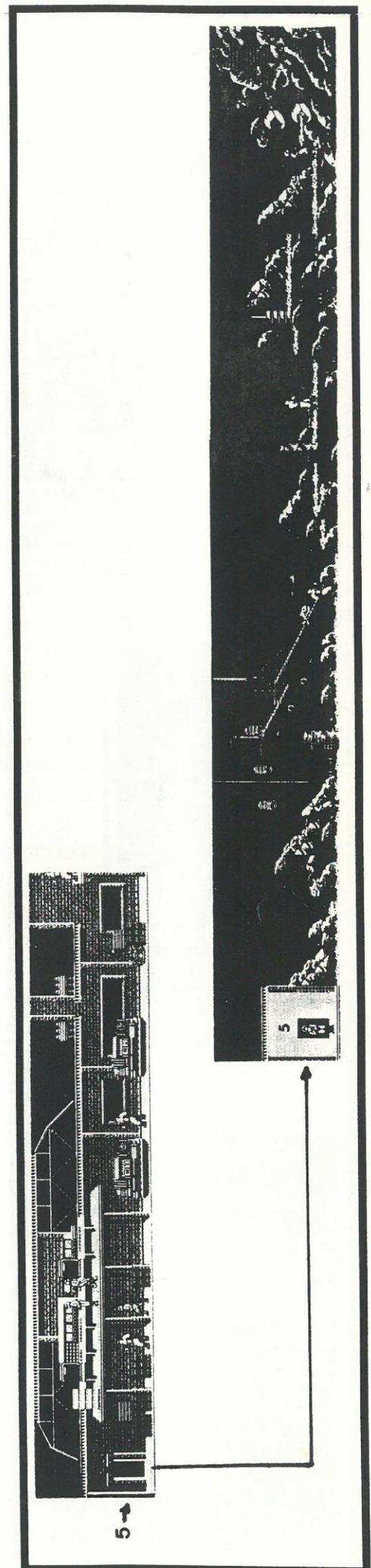
3º NÍVEL

Quadro 1 - Pontaria é precisa, se pretendem passar deste quadro. Devem disparar para cima com o Hammer de modo a que vão destruindo a pedra que bloqueia o caminho. Finalmente a "Lisis" faz o salto para a plataforma..

Quadro 2 - Mata todos os bichos que repousam nas plataformas, e usa a "lisis" para saltar as plataformas até à porta, que vai precisar de uma pancada de testa para entrá-las.

Quadro 3 - Cuidado com o abismo que te conduziria ao cenário anterior.

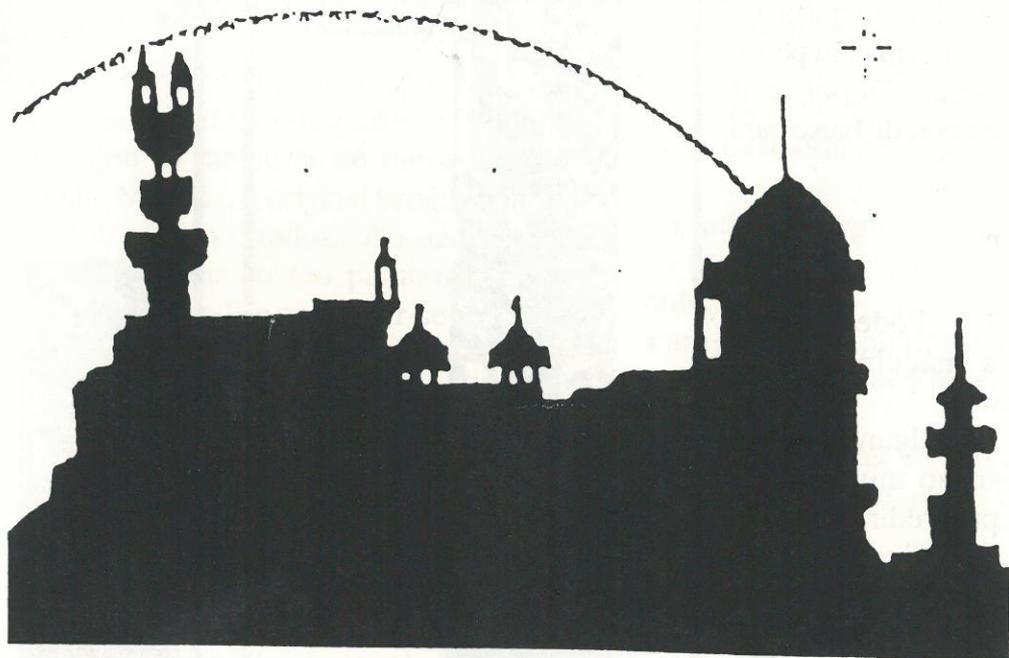
Quadro 4 - Destruir aquela formiga gigantesca, é imprescindível para a nossa missão. Será "Hammer" o mais apropriado para o serviço. Aproveitem as paredes para



EXCLUSIVO



Calisnuã



AVENTURA EM PORTUGUÊS

ÚLTIMAS NOVIDADES

C.C. DRUGS - MEM MARTINS
LOJA - 14 TELEF. 922 08 29

fazer os tiros ricochetearem..

Quadro 5 - Este quadro é um autêntico desafio à nossa resistência física e à nossa paciência. Para avançar é preciso destruir a montanha de pedras. Combina os tiros verticais com os horizontais.

Quadro 6 - O quadrado brilhante tem a mesma função do peixe do nível anterior. O quadrado negro põe a descoberto uma porta secreta.

Quadro 7 - Este é o cenário mais difícil do programa. Devem subir com a "Lisis", destruir o computador, descer, destruir o outro computador, ir para a direita e com o "Hammer" em cima do elevador, dispara ou esmurra a parede, que em pouco tempo se parte. Depois é ir destruindo os raios, de baixo para cima.

4º Nível

Quadro 1 - Podes ou não destruir a máquina que se aproxima.

Quadro 2 - Alguns lasers vão fazer bem ao muro que te impede de progredir.

Quadro 3 - Vai sempre para a direita, destruindo todas as "luzes" que aparecerem.

Quadro 4 - Repete a história das luzes e usa o elevador para chegares às plataformas superiores. Agora salta de plataforma em plataforma até à porta do ecrã anterior.

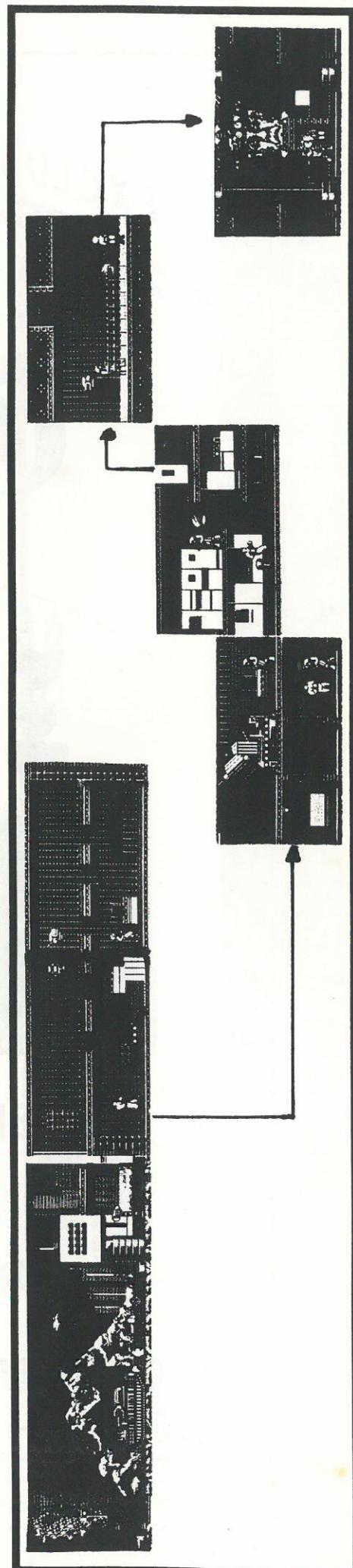
Quadro 5 - Se destruires a luz da esquerda, aparece um caixote que te permite alcançar o andar de cima. Lá destrói o computador e continua para a direita.

Quadro 6 - Destrói as já famosas luzes que aparecem e dirige-te para a parte superior direita onde existe uma porta ligeiramente camuflada.

Quadro 7 - Luzes e porta camuflada são o prato do dia. O que tens a fazer é o costume...

Quadro 8 - Destruir o "Mestre" é uma prova de fogo, mas tu vais conseguir. Nós não dizemos como é porque bem, porque não conseguimos. (Mas não desanimes...!).

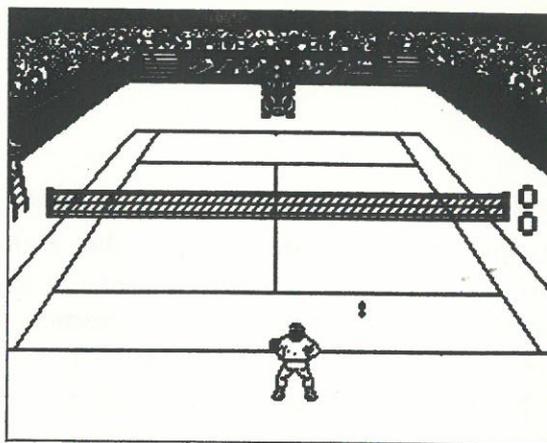
■ J d S



SIMULADOR PROFESIONAL DE TENNIS

Desde há bastante tempo que a companhia espanhola Dinamic se mostra virada para títulos desportivos, que quase sempre se revelam os melhores do mercado. Lembramos «Fernando Martin», o original programa de basket que espantou o tudo e todos. Ao decidir lançar a modalidade de ténis no seu palmarés, a empresa soube analisar o mercado e assim sair-se com um bom programa da modalidade (mas não o melhor).

Mas afinal, o que é que existe de novo em *Simulador Profesional de Tenis*? Bem o que temos é uma das mais reais representações da modalidade, que vai desde a escolha da opção de praticar, para ficar em melhor forma (com a máquina de lança-bolas ou um "Set" amigável), até ao que pretendem usar de equipamento (dependendo do piso, os ténis e a raquete - elementos de extrema importância no desenrolar do jogo). Tudo muito bom. No aspecto gráfico, a meu ver, a companhia podia e devia ter feito melhor, embora o que existe não esteja nada mau. Se são aficionados da modalidade, pode ser que venham a gostar, no entanto não esperem nada melhor do que Pro Tennis Tour - tão cedo, não vai (nem pode) chegar nada de melhor ao mercado depois deste. Talvez por causa dele é que SPT também perdeu



um pouco e sofreu mais críticas. É uma escolha...

Dicas para o programa são poucas, mas pode ser que ajudem :

- Tem em atenção o tipo de pista em que vais jogar, a quando a escolha de equipamento. Pede as estatísticas, para ficares melhor informado.

- Uma raquete ideal tem de ser leve, e a sua tenção deve situar-se entre os 22-26 Kg de pressão.

- Pratica sempre um pouco antes de qualquer torneio, para ficares melhor preparado.

- Para ganhares pontos mais facilmente, sempre que puderes sobe à rede, tendo cuidado com os «Lobs».

- Para responderes ao serviço, observa o cursor, que indica onde a bola vai cair.

■PT

Tipo : Simul. Ténis
Originalidade : 78%
Gráficos : 79%
Dificuldade : 79%
Pontuação : 78%
Conselho : Pensar um pouco

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM JOGOS PARA SPECTRUM & COMMODORE

TOP CLUB

C.C. SEVEN SHOPS • LOJA 8

1495 ALGÉS

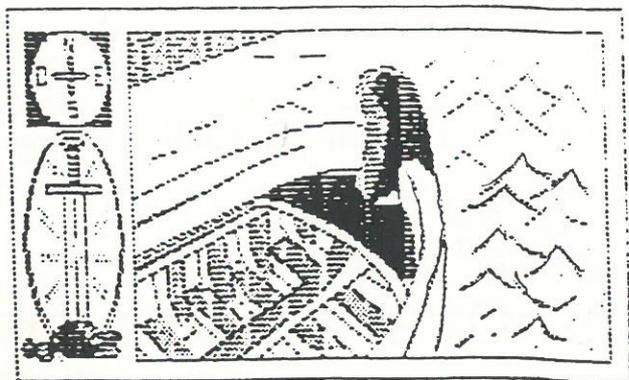
TELEF. 211 76 43

E é isso mesmo pessoal, finalmente chegou o jogo mais esperado da temporada. Falamos claro de "Talismã", a 2ª grande aventura totalmente em português (a primeira foi «Aventura Cascais»).

Sobre este título, temos muito a dizer, começando por anunciar que conseguimos o programa antecipadamente através da Softmail, a companhia por detrás do lançamento. Por isso desde já um agradecimento ao director desta companhia, pela simpatia e pelo tempo que dispendeu connosco.

Bem, sobre o jogo, temos a dizer que vale apenas, é um excelente programa e se quiserem saber mais tem de o comprar. Para saberem o que têm a fazer é ler esta critica (exclusiva) da nossa revista.

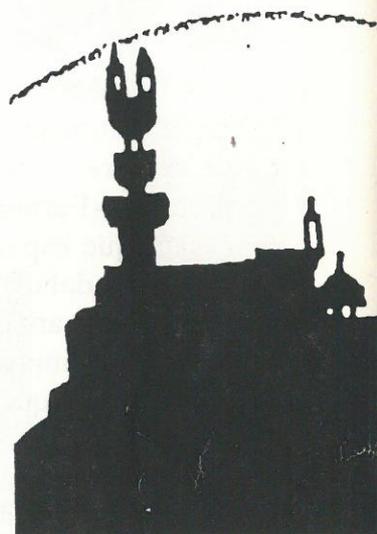
Segundo o que parece, Portugal está um caos (mas isto não são novidades!), e o responsável por isso (para além do governo e da oposição) é o desaparecimento do Talismã que o Anjo de Portugal (S. Miguel) dera a Afonso I como garantia e protecção. Segundo consta este Talismã esta espalhado em quatro partes, ao longo de 4 blocos de jogo (a crítica agora refere-se aos dois primeiros). Nós, somos o último dos magriços, o último dos doze de Inglaterra. A nossa missão, bem descrita no manual que nos foi dado pelo S. Miguel, é encontrar as peças do Talismã e depois o Anjo trata de as colocar no sítio. Nada mais fácil, pois bem - não é. Acontece que a aventura passa-se em Portugal e com os caminhos tão mal sinalizados, ninguém sabe para onde ir (esta última parte é brincadeira).



TALISMÃ

A história é muito maior, e vem no manual que acompanha o programa (não só a história mas também algumas dicas importantes se pretendem acabar os 4 níveis), por isso não nos vamos deter muito com ela. Vamos isso sim, dizer a nossa opinião e o nosso conselho.

Em primeiro lugar, sem mínima dúvida o programa está um verdadeiro espectáculo. Os gráficos não são os melhores, mas estão simples e entende-se bem o que significam. Em termos de possibilidades de resposta, temos ao nosso dispor um bom leque de palavras, que não são nada difíceis de atingir (e onde mais uma vez o manual...). As "piadas" abundam pelo programa, o que ainda estimula mais o jogador a ver o que acontece se fizer isto ou aquilo... Enfim tudo muito bonito muito bom, e com uma grande vantagem, é em Português. Já era sem tempo, que chegasse ao mercado um programa capaz de competir com os estrangeiros. Este não só concorre com eles, como os vence aos metros (aos palmos seria escasso). Se eu só tivesse dinheiro para comprar um jogo este mês, não hesitaria em adquirir Talismã. Nós como já referimos, conseguimos experimentar a aventura há algum tempo, e desde aí tenho todos os dias tentado avançar sempre mais. Não tenham dúvidas. Se virem este nome por aí à venda ,agarrem-no



TALISMÃ

A HISTÓRIA POR TRÁS DE TALISMÃ

Achamos bem dizer qualquer coisa sobre o desenvolvimento de Talismã ao longo da sua execução. Acontece que este jogo esteve para ser lançado à muito tempo atrás, de modo que as circunstâncias a que ele se referia estão, de certo modo, já um pouco ultrapassadas - mas nem por isso extinguidas. Ao longo dos seus anos de preparação e aperfeiçoamentos, muito foi conseguido pelos autores, e confesso que ainda bem que eles souberam desenvolver, para melhor, todo o programa. Valeu apenas esperar. Se repararem bem esta história dos "bastidores" da criação de Talismã, lembra um pouco a de uma outra aventura que tivemos a oportunidade de falar, se se lembram, foi em relação a Cozumel que se disse também que o programa demorou quase 4 anos a preparar. Talvez seja coincidência, mas o que é certo é que Cozumel é(ra) o melhor programa de aventuras, mas não mais sózinho, tem como companheiro (agora) Talismã, nem melhor nem pior. Quem gosta de aventuras deve comprar os dois, mas se só quer um então que seja Talismã, vão se divertir mais.

■RT

enquanto é tempo, peguem na carteira tirem de lá uma nota e dêem-lhe o melhor uso, adquiram Talismã. Para dizer a verdade só existe um problema, os vossos países podem ficar com o computador, pois também eles vão adorar.

DICAS PARA TALISMÃ

Neste capítulo tivemos muitas dúvidas sobre o que havíamos de dizer. Como o título é recente no mercado não queremos, na data do

seu lançamento, estragar tudo dando já muitas ajudas, não seria bom para o jogo nem para vocês, mas... para não desanimarem logo de início, vamos dar umas (poucas) pistas do que têm de fazer em qualquer nível:

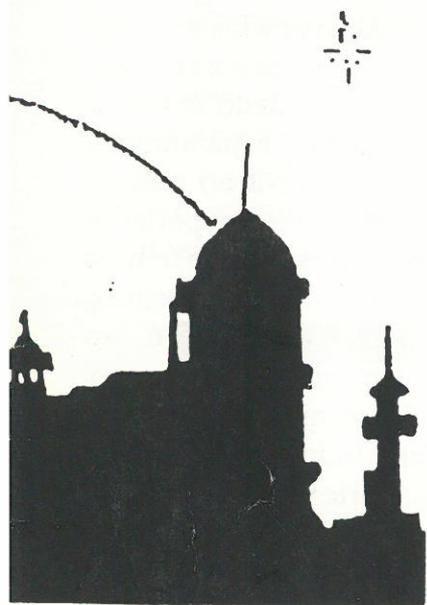
- Lembrem-se sempre onde estão, e como reagiriam na vida real.

- Examinem tudo e não tenham medo de perder por fazerem experiências, às vezes podem haver surpresas inesperadas...

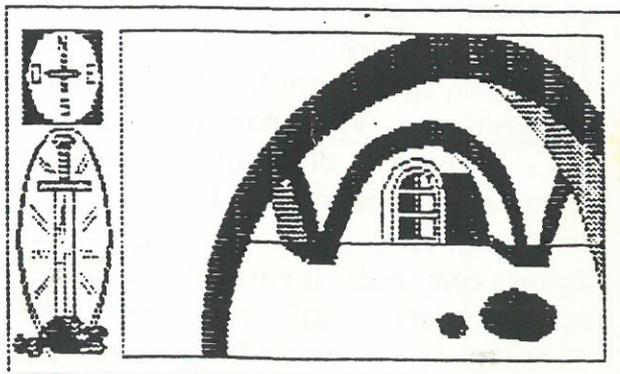
- Se por acaso vos fizerem perguntas respondam utilizando os verbos no tempo que corresponde à pergunta (se vos perguntam quem és, deves dizer "sou"...).

- Existe uma ordem para resolver os problemas.

- Depois de executarem determinada tarefa, não a têm de repetir (se já abriram uma porta, não precisam de a voltar a abrir - a não ser que a tenham fechado).



Tipo : Aventura
Gráficos : 80%
Originalidade : 85%
Dificuldade : 89%
Pontuação : 90%
Conselho : Obrigatório, se gosta de aventuras e é Português.



COZUMEL

Tal como tinha sido prometido no passado mês, aqui fica a segunda parte do excelente programa espanhol. Mantendo o esquema da parte um, dizemos só o que têm a fazer, as palavras a usar são para descobrirem. Boa sorte nas explorações.

Nesta primeira parte do programa devem dirigir-se ao templo, sempre acompanhados pela Zyanya, não sem antes calçarem as botas, pois o caminho é perigoso e nunca se sabe o que pode acontecer... Ao atingirem o lugar onde habita a Deusa do Amor, um escudo invisível bloqueia a passagem, e só a utilização da palavra que vos foi dada pelo Maestro na fase anterior o fará desaparecer (frase essa dada pela nossa revista no passado número).

Dentro do Templo começa a parte mais difícil da aventura, qualquer passo em falso ou perda de tempo, vai destruir todas as hipóteses de acabar vivo este jogo. O que dissermos agora tem de ser executado com toda a precisão e gastando o mínimo de tempo, por isso aqui vai:

- No ecrã inicial do templo deixem tudo o que têm agarrado (não o que têm a usar) e fiquem apenas com o isqueiro, a barra de ferro e a garrafa (Botella). Ir para Oeste, acender o isqueiro, examinar os cascotes (o entulho - comprámos um novo dicionário) e matar a víbora que aparece com a barra de ferro, continuar para oeste, onde podem ver um altar. Abrir a garrafa, despejar a garrafa sobre o musgo que cobre o altar e queimar o musgo. Devem agora deslocar a pedra que desaparecia sobre o musgo, para deste modo activármos um mecanismo numa sala que ainda não visitámos. Volta para a entrada do templo.

- Na entrada do templo apanhar o quinqué (candeeiro a petróleo). Devem ter agora um candeeiro, um isqueiro, uma barra de ferro e a Zyanya com vocês. Ir para a direita (Este) (com o candeeiro aceso) até verem um Túmulo, cuja tampa pode ser destruída com a barra de ferro. Uma vez aberta a tampa, temos acesso a umas

escadas que conduzem ao interior da pirâmide. Devem agora pedir duas vezes à vossa companheira para vos acompanhar, doutra maneira ela não vem. Tendo ela vencido o seu medo e concordado em seguir-nos. Desce e entrarás no sarcófago da Diosa de Cozumel, onde se encontra a dita. A imagem é de tal beleza que comesças a ficar num estado de encantamento. É então que Zyanya te entrega um frasco contra o mal dos amores. Deves apanhá-lo, abri-lo e bebe-lo, para te livrares da imagem que te possui. Tendo feito isto, podes ver a Diosa como ela é de verdade, uma velha múmia que atrai para a morte todos os visitantes. Ao seu lado tem uma figura de jade que deves recolher rapidamente, fechar os olhos, subir e oeste devolve-te ao cenário inicial do templo, tendo o objectivo da perigosa missão, a figura de jade. Antes de saires do templo verifica se já apanhas-te tudo o que levavas, principalmente a sortija (que na verdade é «o Sortija», pois trata-se de um anel) e o isqueiro. Zyanya diz então que confia imenso em ti, e que a partir de agora te confere toda a sua sorte (é romântico, não é ?...). Essa sorte vem-se a reflectir realmente quando encontras objectos que nunca viste, embora tenhas estado nesses ecrãs... Tens que ir apanhar os colares que só agora os podes encontrar. O último a apanhar é o número 7 (o Uxmal). Agora que Doc está mais longe da pirâmide, a Diosa começa a pôr todo o seu poder na sua máxima potência, conseguindo que o nosso herói a deseje ao ponto de voltar para ela. Mas recorrendo à sua força de vontade, consegue dizer-lhe não. Ela cheia de Raiva impede Doc de continuar para Sul. Como que uma chamada do Subconsciente, Doc coloca no seu pescoço o colar de Palenque (o número 6), e este começa a vibrar. Antes que o colar te asfixie, deves friccioná-lo, esfregar a tua mão nele (???... - Não perguntem nada, a ideia é do autor do jogo) e ele desaparece no ar, não sem antes ter cumprido o seu feito de destruir esta barreira criada. A diosa mostra então toda a sua fúria, transformando a linda jovem Zyanya numa estátua de pedra. A última coisa que ouves da Diosa é o seu riso diabólico a ecoar dentro e fora de ti. Nada podes fazer pela tua amiga, apenas deixar umas lágrimas, provando o quanto a estimavas. De certa

maneira abandonado, prossegues o teu caminho pela selva.

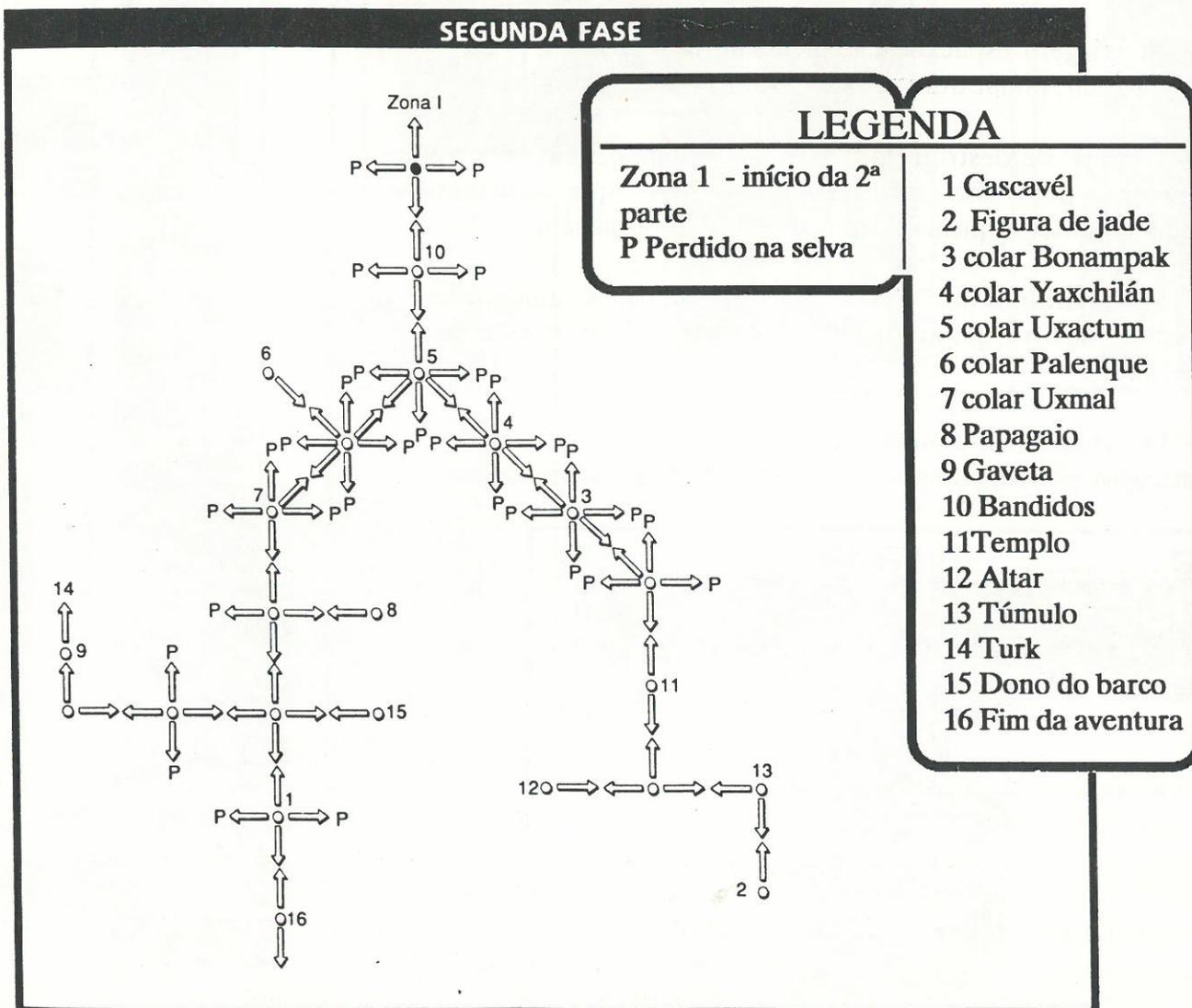
O FINAL DA AVENTURA

Devem dirigir-se para o povoado pesqueiro - El Cedral - onde vão encontrar um homem forte, que lembra o bêbado da taberna em S. Marcos. Entregalhe o anel que retiraste de sua casa. Agradecido por lhe teres devolvido a recordação de família, ele entrega-te o Louro, o seu papagaio de estimação. Aceitas, retiras-lo da gaiola e ele voa para o teu ombro. Sais de casa do bêbado e continuas até encontrares uma cascavél que deves apanhar. Segue agora para a fazenda de Turk, um homem de negócios (mais especificamente o contrabando). À porta da casa estão dois homens. Ratso (um deles) entra chamado por seu chefe. O outro, notando que queres entrar dentro de casa, bloqueia a passagem e pergunta-te onde achas-te a figura de jade. Responde simplesmente «no templo», resposta que deixa o nosso agressor ainda mais atônito, que agora quer saber como entrás-te. «Ix

Chell» é evidentemente a resposta. O homem larga-nos para certamente ir procurar tesouros por lá. Entras então e para que não te roubem a figura de jade, esconde-a no caixão que podes ver na divisória em que te encontras e fecha -o. Quando Ratso vier dizer que o chefe já te pode receber, tira a figura de jade e leva-a contigo.

Em presença de Turk, após ele te perguntar o que tens para vender, mostra-lhe a figura de jade. Nota-se que Turk fica maravilhado pela beleza da peça, oferecendo-te 100 pesos por ela. Se quiseres manda um riso (irónico de preferência) e rejeita a oferta com um NÃO. Deixa que ele suba até 250 pesos, e só então podes aceitar.

Ao saires da casa de Turk, entrega esse dinheiro a Kuill, para que não sejas atacado pelos rapazes de Turk. Volta a casa do bêbado e encontrarás os teus 250 pesos. Vai agora à casa do dono de um barco chamado «La Yucatan» e pede a escritura do barco. Entrega os 250 pesos e dirige-te ao porto, onde deves esperar que o teu barco chegue. Mostra a escritura ao nativo que o traz e abandona a costa de Cozumel com rumo a Yucatán. E pensa no que ganhas-te e perdes-te nesta tua última viagem...



DAN DARE

III

Bem, caros amigos, aqui estamos nós com mais um super mapa desta edição especial de Verão.. O contemplado é Dan Dare III - The Escape. O programa foi “lançado” por nós no número 6, e desde aí nada mais foi dito. Assim este mês, e de certo modo respondendo a um pedido de uns leitores do Cacém, aqui fica o mapa completo, com algumas dicas. Boa leitura.

- O jogo, funciona em 5 complexos, o objectivo é escaparmos deles, apanhando 5 bidões de “gasolina” para a nossa nave (bidões esses devidamente representados no mapa).

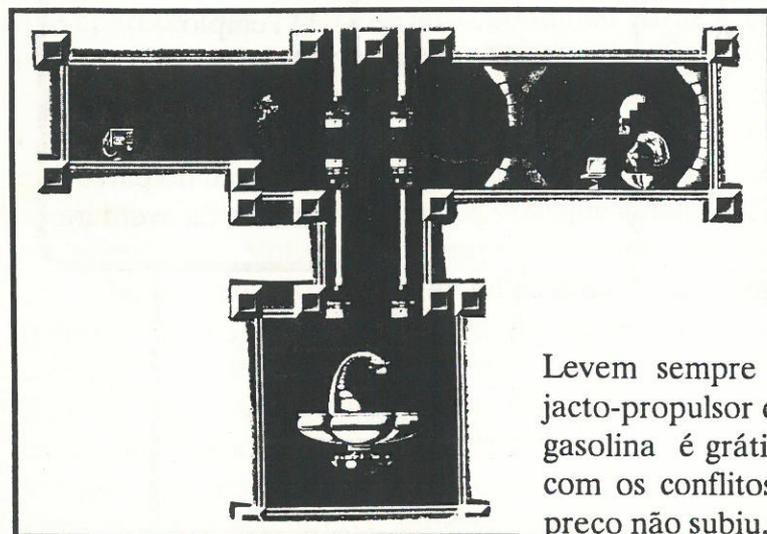
- Para nos movimentarmos entre os níveis, precisamos ter uma “Pod”, um tipo de “passaporte”, que nos permite viajar no espaço. Cada “Pod” só pode ser utilizada uma vez, excepto a que nos leva para o nível do armazém (“Store”).

- A viagem espacial, é feita por entre “portais”, de forma quadrangular, falhar um portal equivale a perder energia.

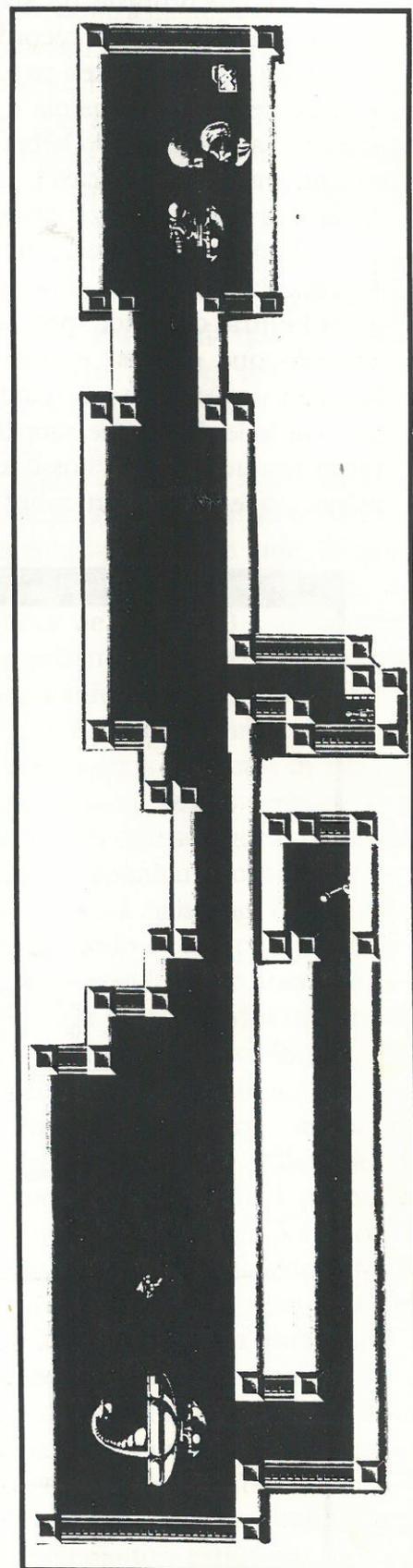
- Depois de destruírem determinado inimigo, ele não volta a aparecer, por isso destruam todos os que encontrarem, principalmente no princípio, pois têm de ir ao armazém muitas vezes.

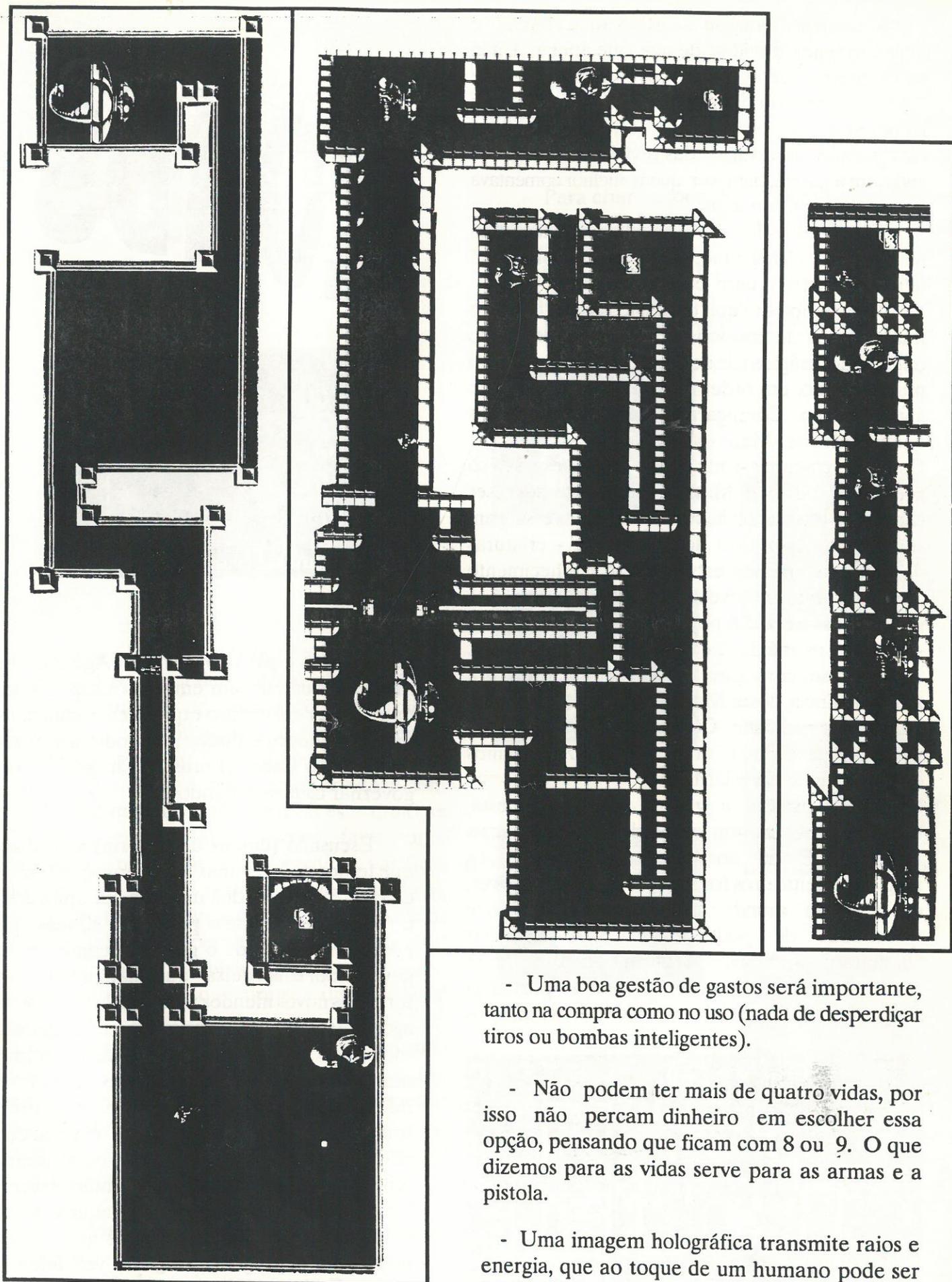
- Os guardiões das “pods” são umas imagens holográficas de Mekon, o nosso arqui-inimigo. Para as obter é destruir essas imagens (tiro neles).

- O armazém, é o nosso depósito de armamento. Com a vossa pontuação, podem comprar tanta quantidade de armas extras e vidas.



Levem sempre o tanque do jacto-propulsor cheio, afinal, a gasolina é grátis (sim mesmo com os conflitos no Golfo o preço não subiu.)





Dan voltou, e infelizmente para ele, também Mekon. Tu tens de o ajudar a escapar da armadilha. Só contigo é que ele pode vencer mais uma vez.

- Uma boa gestão de gastos será importante, tanto na compra como no uso (nada de desperdiçar tiros ou bombas inteligentes).

- Não podem ter mais de quatro vidas, por isso não percam dinheiro em escolher essa opção, pensando que ficam com 8 ou 9. O que dizemos para as vidas serve para as armas e a pistola.

- Uma imagem holográfica transmite raios e energia, que ao toque de um humano pode ser fatal.

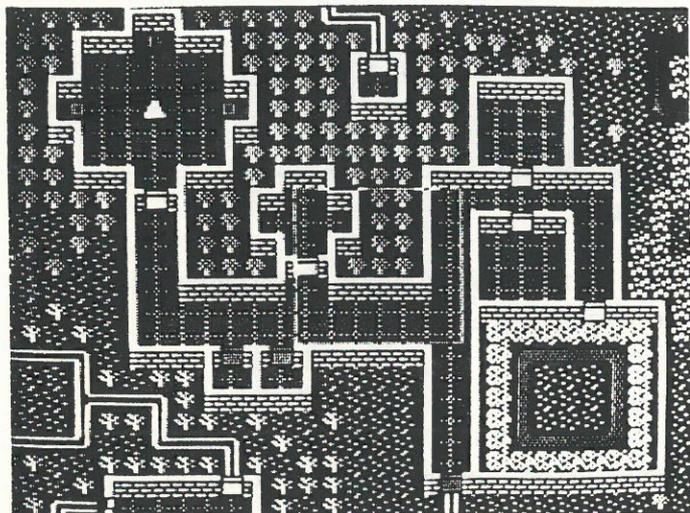
- Tal como em R-Type, um maior tempo de pressão na tecla de disparo, acumula uma maior descarga sobre o adversário.

“Finalmente chegou LORDS of CHAOS” e ninguém tenha dúvidas de que vale a pena. Há já muito tempo que esperávamos este programa de Julian Gollop (o nome por detrás de Laser Squad e Rebel Star), não só por ser deste programador, mas porque as críticas das revistas estrangeiras andavam à guerra, para ver quem melhor comentava e dava dicas para o jogo.

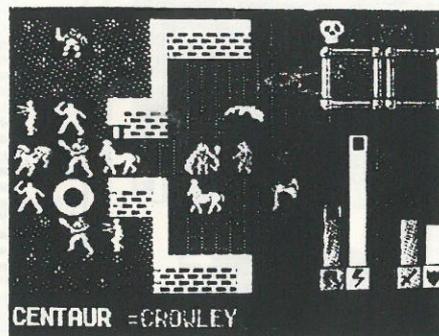
Não há dúvidas de que tinham razão. Aqui na Computer Magazine, o que temos a dizer é só bem. Primeiro fiquem com a história:

“No tempo em que os mágicos governavam o mundo, nada de mal acontecia à sociedade.. Todo o seu poder mágico (de nome «Mana») mantinha o mundo unido, em ordem. Foi então que se deu algo estranho. Começaram-se a registrar grandes quantidades de «Mana» à deriva (por assim dizer). Como de costume -tudo o que é em excesso só prejudica - e este Mana deixou de poder ser controlado (na sua totalidade) pelos Magos e surgiam sem razão todo o tipo de anormalias - criaturas demoníacas, animais estranhos ao conhecimento humano, seres invisíveis, e até os mortos se erguiam das trevas. A população enraivecida virou-se contra os mágicos e estes têm de se esconder. As hipóteses começam então a ser discutidas, e a mais vulgar é a deste Mana vir de outra dimensão, duma outra realidade. Constroem-se então portais de tempo e espaço, onde (devo dizer) muitos entraram e NENHUM saiu.

Então estalou a guerra, e a meio desta, terremotos separaram o mundo em outros mais pequenos. Devido aos seus poderes mágicos, os mágicos e feiticeiros foram os únicos a sobreviver, criando um mundo rodeado por uma grande quantidade de poder mágico. A este lugar chamaram «Limbo». A partir daqui, foram construindo novos mundos, usando os portais já feitos. A guerra que tinha existido com os humanos



LORDS OF CHAOS



acabou, mas a paz não reinava. Agora eram os Mágicos, que lutavam entre si. Cada um sabia que o poder era imenso e que quem o controlá-se, tinha um enorme poder, e podia assim ser o «Senhor do Caos» (Lords of Chaos), e assim governar os novos mundos...”

Escusado (depois da história) será dizer o que temos de fazer mas por obrigação temos de o fazer. Somos um dos mágicos que ambicionam o poder, não só pelo poder em si, mas pelas nossas intenções de o governar como um bom governador e não deixar que qualquer um volte a tornar os novos mundos num estado pior que o de agora. Assim a primeira coisa a fazer é prepararmos-nos para a viagem que nos leva ao primeiro mundo (O Mundo das Muitas Cores - eu infelizmente como só tenho televisor a preto e branco, não vos posso dizer se é verdade ou não !...). Devem escolher o vosso nome, os feitiços que querem levar e então enfrentar Torquemada, o actual Mestre daquele mundo. Concluindo, o que temos a dizer é que este é um dos melhores programas alguma vez feitos por Julian Gollop, e um dos mais interessantes de jogar. Se o programa tem defeitos, então têm de me dizer quais, eu não encontro nenhum. Os gráficos estão bons, bem animados. A acção está fabulosa, sempre diferente. E ao acabar esta

F CHAOS

HERLIN	MANA=130	COST	LEVEL
SUPER POTION		4	1
HEALING POTION		2	1
MAGIC FIRE		21	6
GOOEY BLOB		14	6
>TANGLE VINE		12	5
FLOOD		12	3
ENCHANT		9	2
SUBVERSION		9	2
CURSE		10	4

primeira série de 3 cenários, têm um autêntico quebra-cabeças, onde defrontam Ragaril, o mestre dos mágicos do novo mundo. Armadilhas perfeitas, que podem a qualquer momento deixar-vos desfeitos e sem homens, são uma tristeza e uma «risota» pegada, tudo muito bonito e bem feito. Digo que quem não comprar este título, se detesta o género ainda posso fazer uma excepção, não sabe o que perde, e vai ficar arrependido para o resto da vida. Já sabem, experimentem o programa, vale apenas. Aliás os problemas que se opõem à sua resolução (de nível para nível) vêm “resolvidos” no manual que o acompanha. É de lá que tiramos algumas dicas.

- O objectivo é escapar por um portal, levando connosco o maior número de criações, o maior número de pontuação e de jóias.. (É claro que não são obrigados a levar tudo). Ao fim de umas determinadas jogadas, o portal desaparece, por isso convém não o perder.

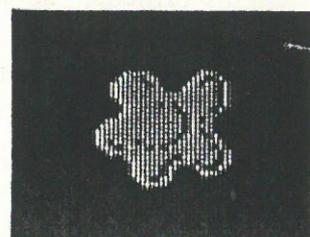
- O Mana equivale ao vosso poder mágico. Este gasta-se sempre que fazem um feitiço. Sem mana, enfim, és um homem quase morto morto.

- No programa existem mortos-vivos e vivos. Um morto-vivo nunca pode ser atacado por um vivo, só por um outro morto-vivo (ou uma arma

mágica - Magic Bow - é um exemplo).

- O nosso mágico pode montar os seus feitiços, desde que eles o permitam, é óbvio que não podem montar um fantasma, mas o mesmo não acontece com um Gryphon, um Pegasus ou um elefante.

- Para criar poções, devem ter os ingredientes certos. Por exemplo, para criar uma poção de força é preciso um Mistletoe e um caldeirão. Com tudo no chão, fazem o feitiço da força (“Strenght Potion”) e se der resultado, tem uma poção que vos torna nuns Super-Homens, perdão Mágicos.



■ PT

Tipo : Acção / Estratégia

Originalidade : 89%

Gráficos : 88%

Dificuldade : 90%

Pontuação : 90%

Conselho : Obrigatório, para apreciadores, a comprar, pelos restantes vale apenas.

CORREIO DOS LEITORES

Olá a todos os leitores da Computer Magazine. Como sabem é aqui que publicamos as vossas dicas e respondemos às vossas perguntas. Este mês, encontramos-nos bastante satisfeitos com o volume de cartas que nos foram dirigidas. É por isso que aproveitamos para agradecer a todos os leitores que nos escreveram, e a todos os que nos acompanham. É realmente bom saber que vocês gostam da nossa publicação, bem como de participar dela. Esperamos que nunca parem de enviar o vosso material. Agradecemos também as vossas críticas, servem para sabermos no que podemos melhorar. Um obrigado a todos.

Como realmente houve muitos leitores a mandarem cartas, vamos desde já passar a mencioná-los, e depois ao longo do «Correio dos Leitores», sempre que fôr o caso, dizemos qual o leitor a que se destina a resposta.

Os leitores que contribuíram para este espaço foram pois:

- Eurico Saraiva (Póvoa de Santa Iria); Fernando Marcelino (Castelo Branco) ; José Carlos (Guimarães) ; Nuno Fonseca (Aveiro) ; Carlos Jorge (Lisboa) ; Rui Paulo (Montijo) ; Micro Marado - José Correia (Aveiro) e são todos.

Na sua maior parte, estes leitores nada mandaram de “material” para a revista, mas escreveram para cá, e como tal, achámos que deviam ser mencionados.

Houve no entanto um deles, que nos fez umas perguntas sobre o Castle Master. Ele gostava de saber como se mata o dragão.

Bem (Nuno) é simples (ou complicado). O que tens de fazer para matar o dragão é matar os 20 espíritos que existem pela casa, e para isso tens de os descobrir. O que é certo, é que depois de destruir os espíritos (basta uma ou duas pedras na cabeça de cada um para os mandar para... enfim para onde deviam estar), devemos enfrentar o dragão, e a técnica é pedrada entre os olhos, é limpinho. É claro que estou a supor que já apanhaste tudo o que tinhas a apanhar, pois mesmo depois de matares o dragão deves ter as dez chaves que existem para conseguires abrir a porta onde se encontra preso o teu irmão. E é isto,

espero que consigas terminar o programa, e desde já os parabéns por chegares tão longe.

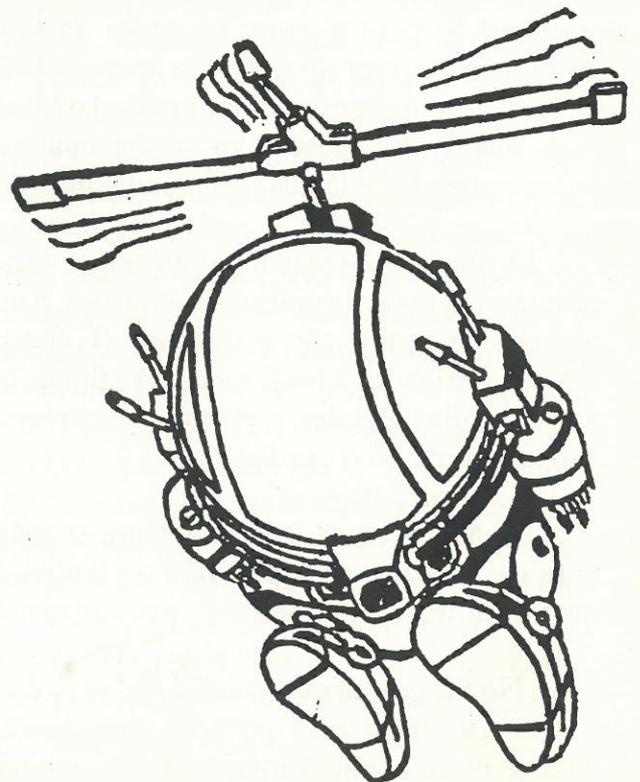
Acabando este espaço, aqui ficam algumas dicas, sobre alguns bons jogos da temporada. Espero que sirvam às intenções dos que as pediram. Bye, bye ...

O primeiro jogo deste série, é o «não comentado por nós» Manchester United.

MANCHESTER UNITED - Para marcar golos neste programa, onde a estratégia futebolística e a acção se combinam, tudo o que é preciso é chegar à linha de fundo do adversário, e com a bola quase a sair de campo, avançar até à baliza. Se estiverem bem encostados, o guarda redes não consegue tocar no esférico, e o golo já lá canta.

MR. HELI - Bem esta dica costuma não resultar, mas pode ser que tenham sorte. Comecem o jogo e então teclem 0 e Enter ao mesmo tempo, assim as vidas multiplicam-se (até ao infinito).

X - OUT - Se querem terminar este excelente programa da Rainbow Arts devem, na escolha das armas, escolher a nave mais barata (a



primeira a contar de cima) e coloquem-na na cara do vendedor. Passam assim a ter 500 000 pontos, mais que suficiente para equipar umas 20 naves, no seu auge de potência bélica. Além disto, se quiserem podem com essa nave mais barata colocá-la na seta para baixo e começar o jogo, depois é esperar a surpresa..

RENEGADE III - No menu de entrada teclem Q+T ao mesmo tempo. Para depois passarem de nível, façam o mesmo em cada nível que não queiram jogar.

BATMAN THE MOVIE - Em certos jogos, a dica para passar de nível, não é ED 209 (como tínhamos dito na revista número oito) mas sim IKCM. Se primirem ao mesmo tempo estas teclas, enquanto estiverem a jogar, passam directamente para o nível seguinte.

MYTH - Para passar o nível das pirâmides, devem ir para a direita, disparar dois tiros nessa direcção, avançar pela porta secreta que se abriu, cair. Estão agora numa das salas de espera (???). Ao vosso lado esquerdo podem ver vários pilares erguidos. Entrem neles na ordem da esquerda para a direita (para entrar neles basta agacharmo-nos). Cada armadilha neste nível é acionado por uma pedra que aciona um mecanismo escondido. Ir, sem parar em frente, sem ligar às pedras que caem. A sala seguinte é armadilhada por picos de ponta venenosa. Destruam o vaso, apanhem as bolas de fogo, saltem e estando num sítio mais alto que a sala em si disparem para a bola de transporte. Na próxima sala, os machados são acionados pela 3ª e a 8ª pedra a contar da esquerda. Saltem por cima delas. apanhem o que existe na sala ao lado. Voltem para o cenário de início. entrem na coluna imediatamente a seguir. Para a esquerda, cuidado com os pilares. Disparem no ecrã seguinte contra a bola que devem apanhar. Ao cair ela desactiva o mecanismo dos picos e fecha-os para sempre. Esquerda novamente. Os

machados são acionados pela pedra que fica mais ou menos ao centro do espaço que eles ocupam. Salta por cima e apanha o objecto. Volta ao início e entra na próxima coluna. Para a esquerda, apanha a bola, com o cuidado de não levar com os grandes pilares que a protegem (um de cada lado). E q... da. Os machados agora são activados pela 3ª, 4ª, 5ª pedras da direita e da esquerda. Apanha o que tens para apanhar, continua para a esquerda e apanha o objecto entre as duas caixas de múmias. Sempre que o usares ele volta a dar-te as vidas todas, por isso não hesites em fazê-lo se estás um bocado em baixo. Volta para a sala do costume e entra na última sala. Para a direita, apanha tudo o que tens a apanhar. Sai e se tiveres feito tudo bem o olho está a piscar. Vai para cima dele e usa o objecto que parece (e é) um olho. Usa a cabeça para destruíres as múmias. Vai para a direita 3 vezes. Salta para a direita e usa o objecto que representa um pequeno vaso. Vão piscar uns objectos que não podes apanhar, vai para a direita com a cabeça a usar, com ela mata o Faraó. Apanha a última bola e volta atrás para apanhares o "passaporte" que te permite passar para o último nível. Neste debes destruir Dameron, atirando à boca ou aos olhos. É tudo (e já chega) para este mês. Acabamos no entanto com uma super dica, Acho eu que exclusiva da Computer Magazine. Dica que nos foi transmitida pelo Mr. Lopes.

TURRICAN - Para terem 99 vidas e armas (que chegam e sobram para acabar o programa) basta pararem o jogo (H) e depois primir umas tantas teclas ao mesmo tempo, do lado esquerdo só deve bastar. têm de pôr outra vez o primeiro nível, só que desta vez com as 99 vidas.

COLISEUM - Para terem vidas infinitas neste programa, devem teclear o nome de "Isabel", que é «Mi Amor» -.

■RT, PT, J dS

Game[®]
informática

Loja 1 — Rua Elias Garcia, 362-D
C. C. Babilónia, loja 70
Tel. 492 14 31 — AMADORA

== SINCLAIR ==

ZX SPECTRUM 128K+2

ZX " 128K+2 A

ZX " 128K+3

SINCLAIR PC 200

== COMMODORE ==

COMMODORE 64

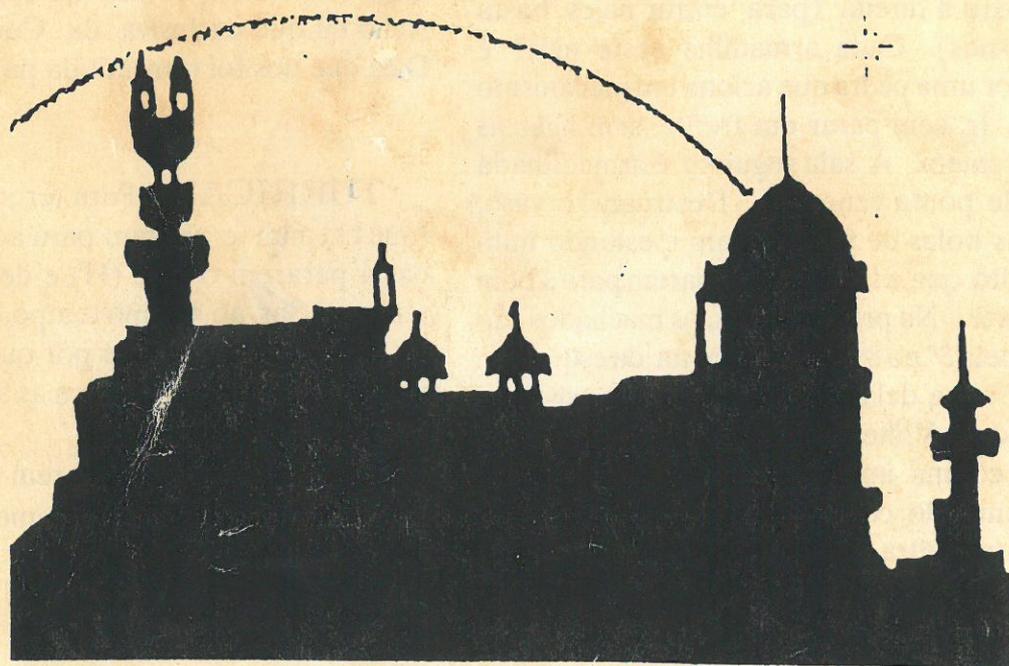
" AMIGA 500

" " 2000

SEMPRE AS ULTIMAS NOVIDADES EM JOGOS.

EXCLUSIVO

Calismã



AVENTURA EM PORTUGUÊS

Edição SOFTMAIL